

Tú eres el protagonista de esta historia, elige entre 36 soluciones distintas.

LAS JOYAS PERDIDAS DE NABOOTI

R. A. MONTGOMERY – PAUL GRANGER

TIMUN MAS

¡TIENES QUE ENCONTRAR LAS JOYAS DE NABOOTI!

Dos diamantes y dos rubíes. Poseen un extraordinario poder: pueden causar el bien o el mal. Las Joyas de Nabooti, incalculables tesoros de una antigua tribu africana, han desaparecido. Tú has sido elegido para recuperarlas. ¿Por dónde empezar?

Según las decisiones que tomes, la búsqueda puede llevarte a las bulliciosas calles de París o a las abigarradas callejuelas de Marruecos Puedes encontrarte con un príncipe heredero africano (pág. 16), o visitar las Montañas de la Luna (pág. 79). Si tienes suerte, puedes ser el nuevo guardián de las Joyas. ¡Cuidado! ¡Puedes morir despedazado por una bomba! (pág. 28).

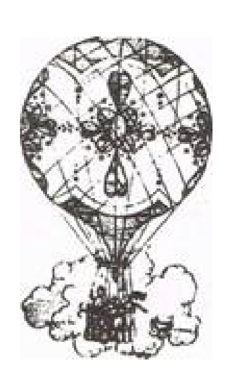
Lo que ocurra dependerá de las decisiones que tú tomes. ¿Cómo termina la historia? Sólo tú puedes decidirlo. Lo mejor que puedes hacer es leer y releer hasta agotar no una, sino muchas e increíblemente osadas experiencias tras el rastro de Las Joyas perdidas de Nabooti.

R. A. Montgomery

Las Joyas Perdidas de Nabooti

Elige tu propia aventura - 2

ePUB v1.1
GusiX 11.12.11



ELIGE TU PROPIA AVENTURA - 2

LAS JOYAS PERDIDAS DE NABOOTI

R. A. MONTGOMERI

Ilustraciones PAUL GRANGER

TIMUN MAS

LAS JOYAS PERDIDAS DE NABOOTI

Décima edición: 1993
I.S.B.N. 84-7176-532-2

Editorial Timun Mas, S. A. Castillejos, 294. 08025 - Barcelona
Impreso en España - Printed in Spain
MEGRAF, S. A. Llobregat, 36. Ripollet (Barcelona)
D.L.B. 27. 560-1984

ADVERTENCIA

¡No leas todo el libro seguido, del principio al fin! En sus páginas hallarás muchas y variadas aventuras. A medida que lo vayas leyendo, te verás obligado a elegir. De tu decisión depende que la aventura constituya un éxito o un fracaso.

Tú serás el responsable del resultado final. Te corresponde a ti tomar las decisiones. Una vez que hayas elegido, sigue las instrucciones para averiguar qué sucede a continuación.

Recuerda que no puedes volverte atrás. Recapacita antes de decidirte por una opción. Tu elección puede conducirte al desastre o... ¡a un magnífico final!

En mitad del verano, recibiste un telegrama urgente de tus primos Peter y Lucy:

NECESITAMOS TU AYUDA. ENCONTRAR JOYAS NABOOTI.VUELA A BOSTON INMEDIATAMENTE. TRAE PASAPORTE. PELIGRO. TEN CUIDADO.

PETER Y LUCY

Después de leer varias veces el telegrama, sigues hecho un lío. Te acuerdas de las joyas, ¿quién podría olvidarlas? Los dos diamantes brillaban como los rayos del sol en un glaciar, y los dos rubíes eran iguales a los ojos de una fiera en plena noche. El padre de Peter se los había comprado a un mercader en Marruecos, hace muchos años. El mercader se mostró nervioso durante la venta, y con ansias de deshacerse de las joyas. Un par de días después, el padre de Peter volvió a la tienda para averiguar más datos sobre las joyas, pero se la encontró cerrada. En la puerta, una pequeña nota anunciaba la triste e infortunada muerte del mercader, el señor Abdul Said. Ese mismo día, recibió una carta en el hotel pidiéndole la devolución de las joyas. La carta le advertía que, de no devolverlas, su vida corría peligro. Obviamente, no hizo caso, pero ya no pudo dejar de pensar en el extraño y misterioso poder que esas piedras ejercían.

Peter y Lucy, en el telegrama te han comunicado la pérdida de las joyas. Pero, ¿cómo puedes ayudar a tus primos a encontrarlas? Haces las maletas, dejas tu casa de Nueva Orleans y vuelas a Boston.

Sigue....

Peter y Lucy salen a tu encuentro en el aeropuerto. Peter dice:

—No tenemos mucho tiempo. Si estás de acuerdo en ayudarnos, debes tomar el próximo avión para París mañana por la tarde. Desde París volar hacia Marruecos. Debes darte prisa.

—Pero, Peter —protestas no tengo ni idea de todo esto.

—La tendrás cuando veas esta carta. Lee:

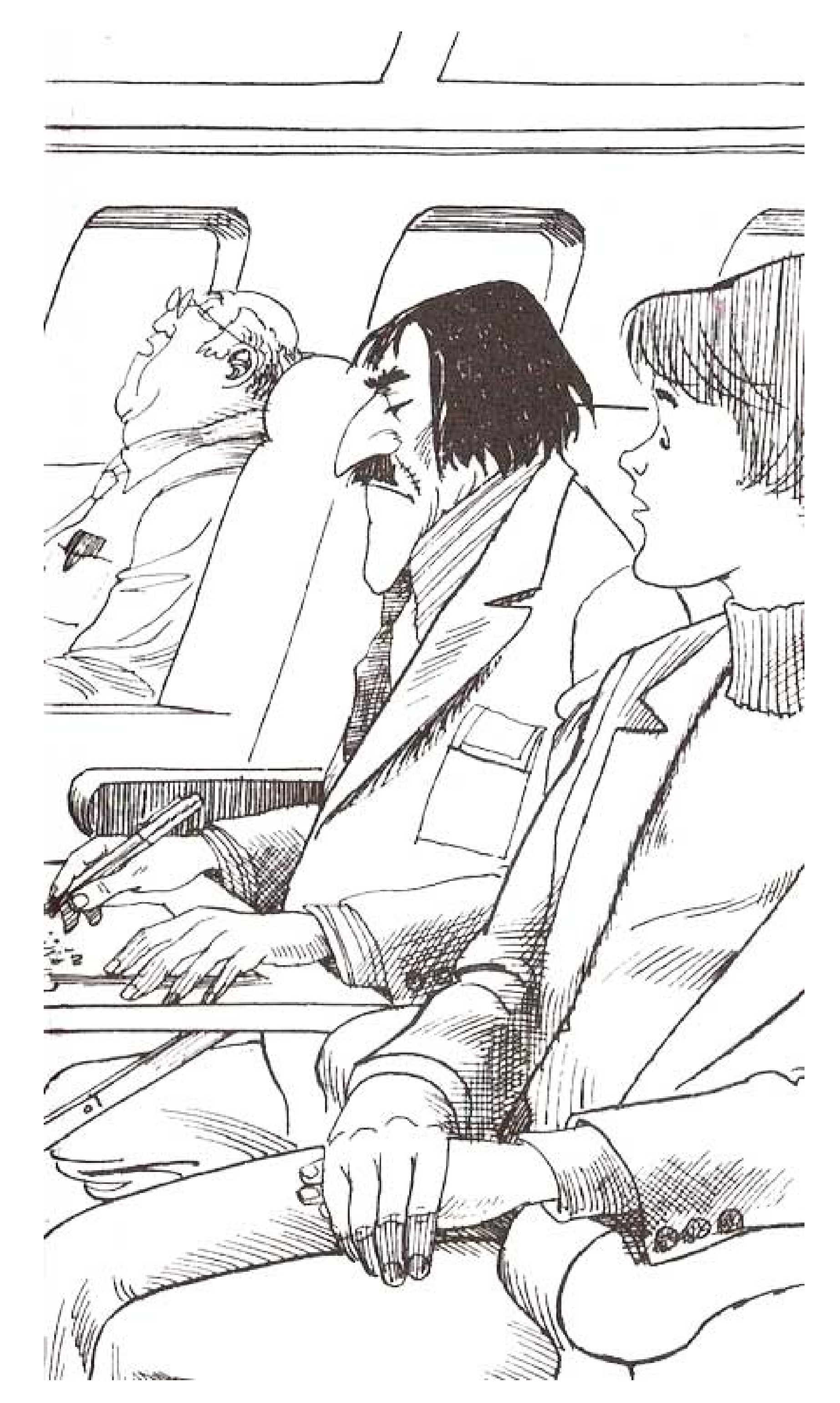
> "*Las Joyas de Nabooti son las cuatro llaves que guardan la sabiduría y la riqueza de una secta africana. Quienes posean las joyas disfrutarán de salud y fama, o sufrirán tormentos inimaginables. Los actuales propietarios de las joyas deben mantenerse en guardia para que no se pierdan o les sean robadas. Deben esperar a entregarlas a los auténticos mensajeros de Nabooti. La pérdida de las joyas significa LA MUERTE*".

La carta te deja desconcertado. Peter y Lucy tratan de tranquilizarte. Pero la verdad es que les han amenazado de muerte si siguen buscando las joyas. Te han pedido a ti que las busques porque los ladrones no te conocen. Estarás más o menos a salvo; tanto como pueda estarlo cualquiera que busque las Joyas de Nabooti.

Tienes dos opciones:

Si estás de acuerdo en tomar el avión de mañana a París.

Si necesitas más tiempo, información o ayuda.



—Abróchense los cinturones, coloquen los respaldos en posición vertical y apaguen los cigarrillos. El vuelo 231 con destino a París está a punto de despegar.

La azafata explica las medidas en caso de emergencia, pero la escuchas a medias. Los motores rugen mientras el avión toma impulso y se eleva.

Desvías tu atención de la ventanilla, y adviertes que la persona sentada a tu lado se entretiene dibujando en una libreta. Sus dedos largos y estrechos aprietan con fuerza la pluma de oro. Son dedos blancos, sin sangre en las venas.

Te estremeces al observar que no tiene uñas. Miras sigilosamente su rostro y ves que sus ojos carecen de brillo. Su boca es fina y la mandíbula dura y bien rasurada. El

bigote oculta una cicatriz que le cubre desde la nariz hasta el labio superior. Miras su libreta y ves que los garabatos que ha trazado tienen forma de diamante. Da la impresión de que se puede leer la palabra "NABOOTI". Te estremeces. No puede tratarse de una coincidencia. Con toda seguridad, la persona que llevas al lado sabe quién eres. También él debe estar buscando las joyas.

Sigue....

El cansancio vence tu miedo, y caes en un profundo sueño lleno de pesadillas. Al despertar, el avión está cruzando el Canal de la Mancha, hacia París.

—¿Tendrías inconveniente en que tomáramos juntos un taxi en París, amiguito?

Es el hombre que está junto a ti. Sus palabras te producen el efecto de un cuchillo clavado en la base del cuello.

—¿Por qué?... No sé... ¿Dónde va usted?

Hablar así es bueno para retrasar la respuesta, pero debes pensar algo y deprisa.

El desconocido te mira fijamente y dice:

—Los dos buscamos lo mismo. Yo necesito tu ayuda y tú la mía.

Tienes dos opciones:

Si aceptas su ofrecimiento y tomáis el mismo taxi.

Si te disculpas y rechazas su ofrecimiento.

—Oye, no puedo tomar otro avión. ¡Apenas sé lo que pasa!

Peter te mira y se encoge de hombros.

—No te lo reprocho. Volvamos a casa.

Para ir a casa de Peter seguís un largo camino, dando un rodeo, a fin de despistar a los posibles perseguidores. Peter y Lucy hablan de las joyas. Saben más de lo que aparentan. Después de cenar, te dicen que en los últimos años han recibido mensajes pidiéndoles su devolución a la secta de Nabooti. Su padre nunca se dejó intimidar hasta el punto de pensar en devolver las joyas. No sólo valían una pequeña fortuna, sino que, además, por extraño que parezca, él creía en la leyenda. Admitía que le pudiera parecer una broma a todo el mundo, pero decía que las joyas poseían extraños, y maravillosos poderes. Más tarde, pereció en un horrible accidente. Saltó desde el muelle a un velero, en un día de absoluta calma. Inesperadamente el barco se movió, y él resbaló y quedó aplastado entre el barco y el muelle. Antes de expirar, susurró:

—Proteged las joyas a toda costa.

Sigue....



A Peter eso no le gustó nada. Recibió una nota pidiéndole que entregase las joyas a un mercader de alfombras de Tánger en Marruecos. Pero, otro día, tres hombres irrumpieron en la casa, le ataron de pies y manos y robaron las joyas. Mientras Peter te explica lo sucedido,

¡CRASH! Un disparo de escopeta hace impacto en la ventana. Los cristales saltan hechos añicos. Nadie resulta herido, pero quedáis aterrados. Suena el teléfono, y cuando Peter lo descuelga, una voz profunda dice:

—Abandonad ahora o ateneos a las consecuencias. Es un aviso.

La comunicación se corta.

Tienes dos opciones:

Si deseas abandonar.

Si decides seguir en busca de las joyas de Nabooti.

A la salida del aeropuerto hay una fila de taxis. Tu extraño compañero y tú tomáis uno y vais hacia el centro de París.

El trayecto resulta rápido y peligroso, ya que el taxista parece ignorar las normas de circulación.

Os quedáis en la acera, frente a un pequeño café. Tu acompañante hace una seña al camarero:

—Un momento, todo a punto.

El camarero desaparece para volver un minuto después con dos vasos y una nota en la que te piden que te reúnas con un individuo, llamado Molotawa, en una mesa situada al fondo del café.

—Es nuestro contacto en París. Pon atención a lo que te diga y ten mucho cuidado. Vigila puertas y ventanas. Nuestros enemigos están al acecho.

Tienes dos opciones:

Si te sientas a la izquierda, cerca de la puerta.

Si te sientas de espaldas a la pared.

La muchedumbre que circula por la calle te ofrece la oportunidad de escapar. Decidido a evitar a tu compañero, te metes en una cabina telefónica. El desconocido desaparece entre el gentío. Despacio abres la puerta, miras con cautela alrededor del aeropuerto.

Una palmada en el hombro te hace volverte y te encuentras con una mujer y un enano.

—Ven con nosotros. Te vamos a ayudar en lo de las Joyas de Nabooti.

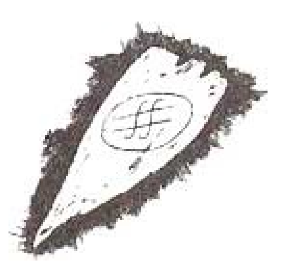
¡Es demasiado! Donde quiera que vayas, te siguen. ¿No habrá salida?

—Bueno, bueno. ¿Qué es lo que ustedes saben?

La mujer te mira y dice:

—Hay un avión privado esperándote en el hangar. Te llevará a Marruecos. Aquí tienes tu contraseña.

Te pone en las manos un trocito de marfil con esta inscripción:



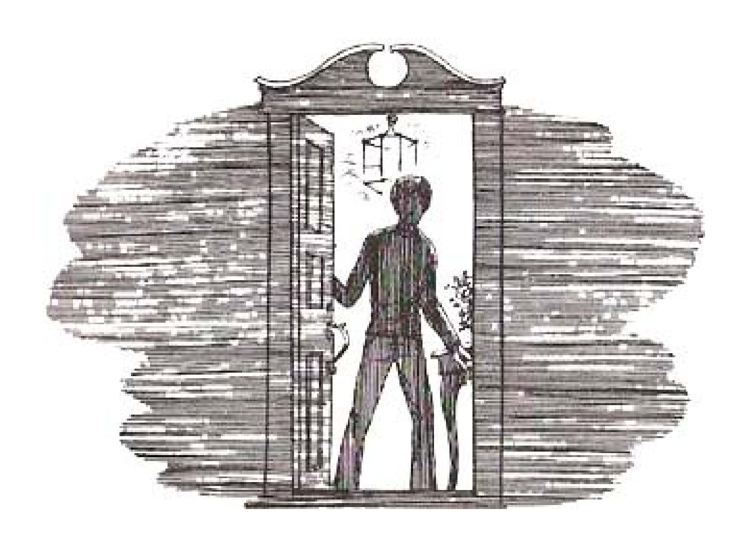
—Cualquiera que lo vea, te ayudará. ¡Suerte!

E1 enano sonríe desagradablemente. En la mano lleva una navaja de hoja afilada.

Tienes dos opciones:

Si tomas el avión.

Si les dices que hay un error y te escabulles entre la gente.



Te levantas del suelo, donde te habías puesto a salvo, y te diriges a la puerta de la calle, casi resbalando al pisar los perdigones dispersos por el suelo. Abres, pero quien haya disparado ya no está. Tu silueta se recorta en el umbral —evidentemente un lugar poco seguro—, pero no sucede nada.

—Peter, las amenazas van en serio. Si no consigues recuperar las joyas, os matarán a Lucy y a ti. Os ayudaré. Mañana salgo para París.

Peter y Lucy te rodean, palmeándote la espalda y estrechándote la mano. Parecéis haber olvidado el disparo de escopeta y el telefonazo; pero la tranquilidad se rompe por otro timbrazo inesperado.

Levantas el auricular y oyes una voz:

—No bromeamos. La próxima vez no tendréis tanta suerte.

¡Click! De nuevo han colgado.

Tienes dos opciones:

Si decides partir sin pedir ayuda a la policía.

Si decides llamar a la policía.

Miras fijamente a tus primos durante largo tiempo. De pronto, como si alguien hablase por ti, exclamas:

—No puedo hacerlo. Nos van a matar a todos. Es mejor olvidar este asunto. Llamemos a la policía y que ellos se encarguen de todo.

Silencio. Peter y Lucy quedan pensativos. Por fin Peter dice:

—Pero tienes que ayudarnos. Eres nuestra única esperanza.

—¡De acuerdo! Pero es demasiado complicado para nosotros. Un momento. Quizá pueda conseguir que nos ayude Beech Muzzwell. Beech es un aventurero, detective privado, y un buen elemento con quien poder contar en caso de apuro.

Tienes dos opciones:

Si te pones en contacto con Muzzwell y acepta.

Si no puedes localizarle.



Un hombre negro, muy alto y vestido con una camisa africana multicolor, entra en la estancia. Parece un atleta. Es Molotawa. Después de sentarse ante una mesa redonda, empieza a limpiarse las uñas con un gran cuchillo, y ni tan sólo levanta la vista cuando te sientas a su lado.

Observas la estancia. Cualquiera de los presentes podría ser tu enemigo. Debes estar preparado para huir rápidamente en caso de apuro. Tu amigo del avión ha desaparecido. ¿Dónde se habrá metido? Molotawa empieza a hablar:

—Pertenezco a la secta de Nabooti. Creemos en la paz del mundo, en el conocimiento y en la sabiduría, y en el fin de todas las guerras. Somos una secta muy antigua, y hemos luchado duramente por lograr la paz. ¿Comprendes?

Sus palabras te desconciertan. Pero cuando te decides a hablar, alguien que estaba sentado cerca, da un salto y se abalanza sobre vosotros. En su mano brilla un

cuchillo.

Tienes dos opciones:

Si corres hacia la salida.
Si decides quedarte.

Recuerdas haber leído en alguna ocasión que es más seguro sentarse con la espalda junto a la pared. Así nadie te puede atacar por detrás.

El camarero se queda un minuto inmóvil, junto a la mesa, para ver qué deseas tomar. Entonces aparece Molotawa —al menos a ti te lo parece—, y se sienta a tu lado. Es un caballero distinguido, de unos veinticinco años. En la cara lleva marcado el emblema de su secta: dos filas de tres líneas cada una. Su amplia camisa africana le proporciona seguridad en sus movimientos.

—Gracias por haber venido hasta aquí. Es muy importante para nosotros. Quizá recuperemos las joyas con la ayuda de más gente.

Asientes con la cabeza.

—Pero, exactamente, ¿quién es usted?

Molotawa te mira un momento y dice:

—Soy príncipe de la antigua secta de Nabooti. Durante muchos años gobernamos una extensa región de Africa, antes de que Europa se apoderase del continente. Obramos con justicia y honradez. Las joyas son un símbolo muy poderoso para nosotros. Tienen poderes mágicos. Pueden confundir a los malhechores y detener el mal. Debemos recuperarlas para proseguir nuestra labor. Si lo deseas, puedes conocer a mi padre, el rey, aquí en París, o puedes ir a Costa de Marfil, donde vive mi gente.

Tienes dos opciones:

Si quieres conocer al padre de Molotawa.

Si decides ir a Costa de Marfil.



Un gran avión, de diseño poco corriente, está dispuesto en una terminal privada. Las alas son plateadas y amarillas; el resto de la estructura, rojo brillante. Te reciben dos hombres muy altos, y vestidos elegantemente.

—Síganos. No haga preguntas.

No es el momento para indecisiones o comentarios. Los dos hombres se sientan frente a ti.

—Alfa Omega, 234, listo para despegar.

Hablan desde la torre de control. Luego el avión se eleva. París, desde ahí arriba, parece un pueblo pequeño. Sobrevoláis España, después de atravesar los Pirineos, e inmediatamente aparece la costa africana.

Se forman ráfagas de humo cuando las ruedas toman contacto con el suelo, a unos 150 kilómetros por hora: estáis llegando a Marruecos. Nadie dice una palabra. Lo único que has podido averiguar es que varias personas te siguen la pista.

—Tienen cara de pocos amigos. No hay escapatoria.

Sigue....



—Perdone, debe tratarse de un error. Se ha equivocado de persona. No sé nada de las joyas de... ¿Qué nombre dijo: Natusi, Magoosy... ?

La mujer te mira con expresión desconcertada. Saca un silbato y sopla. Es un silbato silencioso que sólo oyen los perros. En unos segundos, te ves rodeado de policías franceses que te empujan hacia un despacho. Dos horas de interrogatorio. Te acusan de contrabando.

—No llevo nada encima. Regístrenme.

Los dos agentes que tienes delante te hacen un rápido pero completo registro. Increíble: en un bolsillo de la chaqueta descubren un paquetito. Cuando lo abren, te quedas estupefacto: hay una perla preciosa.

—Con que no, ¿eh? Vaya, vaya. ¿Qué nos vas a contar ahora?

Tienes dos opciones:

Si les hablas de las Joyas de Nabooti.

Si solicitas llamar a la embajada de EEUU, para pedir ayuda.

—No creo que la policía pueda hacer nada. Quizá nos creen más problemas. Dejémoslo así —dice Lucy.

Estás de acuerdo. Os quedáis hablando durante toda la noche, hasta el amanecer. Vigiláis atentamente la puerta y las ventanas. Teméis otro ataque.

—Es hora de irse. Démonos prisa. Te llevaremos al aeropuerto. Nos volveremos a encontrar cuando nos necesites.

A esta hora hay mucho tráfico, por lo que resulta difícil saber si te siguen. Te parece ver un coche claro, haciendo esfuerzos por no perderte; pero no estás seguro.

Al llegar al control de vuelos hacia París, observas que hay tres personas vigilando la entrada. Te escabulles y te diriges a otra compañía.

¿Y ahora?

Tienes dos opciones:

Si tomas el vuelo hacia París.

Si, para escapar de esas personas, reservas billete para España en vez de para Francia.

En la comisaría, el sargento que te recibe grita:

—Bueno, ¿qué pasa?

No te inspira confianza. Nerviosamente, explicas lo que sucede. La voz aburrida del sargento dice:

—¿Qué clase de chalado eres? ¿A qué viene ese embrollo de las joyas, África y todas esas tonterías?

Suspiras. Debes tranquilizarte y recapacitar. Tiene que haber alguien que te eche una mano. Tal vez Anson y Ramsey, quienes ya te ayudaron en otra ocasión. Ahora necesitas buenos amigos, gente en la que puedas confiar.

Sigue....

Peter y Lucy no están contentos con el retraso que supone localizar a Beech Muzzwell en Boston. Pero estás convencido de que Muzzwell es indispensable para triunfar.

Después de comer tacos mexicanos y frijoles, discutís los problemas que la búsqueda de las joyas plantea. Una vez más, el teléfono interrumpe la paz.

—Buenas tardes, habla el FBI. Lamentamos comunicarles que el señor Muzzwell ha sido secuestrado en la zona este del aeropuerto de Nueva York, por una banda de ladrones de joyas. Dejaron una nota a un conductor de autobús, en la que dicen que le matarán si no se abandona la búsqueda de las Joyas de Nabooti. Sería interesante que nos viéramos para hablar de este asunto. Envío un coche.

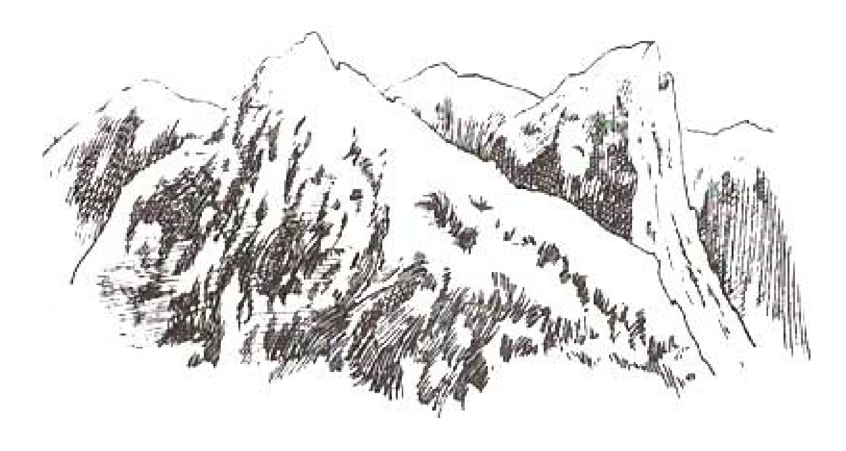
—Ya lo veis. Es demasiado para nosotros. Estamos a tiempo de dejarlo, por lo menos aún seguimos vivos.

Peter y Lucy te miran y asienten con la cabeza.

FIN.

Según ciertos informes, Beech Muzzwell se halla escalando el Hindu Kush con un equipo internacional.

No hay modo de ponerse en contacto con él. El tiempo pasa rápidamente. Mejor que sigas tu propio camino y vayas a París. Peter y Lucy te llevan al aeropuerto.



Sigue....

Nada más llegar a la salida, alguien grita:

—¡Detengan a ese hombre, es un ladrón!

Unas manos te agarran y un camarero te cierra el paso. Consigues esquivarle y corres por las calles.

¿Dónde vas ahora? Antes de que puedas decidirte, te responden. El desconocido del avión te hace señas desde un coche, con la puerta abierta.

—Entre, no disponemos de mucho tiempo.

La gente sale del restaurante. Han avisado a la policía. ¿Qué es lo que realmente pasa? Lo mejor será desaparecer cuanto antes.



Tienes dos opciones:

Si subes al coche.

Si sigues corriendo, sin hacer caso de la persona que está en el coche.

El hombre se ha atragantado con un trozo de carne. El cuchillo se le cae al suelo ruidosamente. Lucha para que el aire le entre en los pulmones; su cara va adquiriendo por momentos una tonalidad más y más roja. Dos camareros le levantan rápidamente. Uno le aprieta con fuerza el pecho y consigue que, por fin, salga el trozo de carne. El hombre puede ya respirar. La agitación cesa, al menos por el momento. Por ahora, estás a salvo.

Te sientas de nuevo y, con asombro, adviertes que hay un desconocido con Molotawa que intenta hablar contigo.

Sigue....

Costa de Marfil es un hermoso país del África tropical. Colonizado por los franceses en el siglo XIX, actualmente es independiente y goza de una economía relativamente sana.

Pronto estás en Abidjan, la capital de este país del oeste africano.

—Ven conmigo, amigo. Aquí, en Abidjan, estarás a salvo. Todo el mundo conoce lo de las Joyas de Nabooti. Siempre que solicitemos ayuda, la recibiremos.

Al entrar en el Gran Hotel, suena una sirena. Os volvéis y observáis un coche de la policía que da la vuelta a la esquina. Viene derecho al hotel. Sólo hay un problema: dentro no va nadie. El coche se introduce en el vestíbulo, destrozándolo todo, no os atropella por muy poco.



Tienes dos opciones:

¿Fue un accidente? Sí lo crees así.

Si crees que no fue un accidente.

Desgraciadamente, no consigues encontrar al padre de Molotawa. Al tomar el metro en París, una bomba hace explosión en el túnel. Todo ha terminado para ti y para Molotawa. ¡Mala suerte!

FIN.

Un "Mercedes" negro se detiene delante del avión. Junto al coche, sujetando la puerta, hay un hombre fornido vestido con una chilaba. Te diriges hacia él, sin escapatoria y sin poder preguntar lo que está pasando.

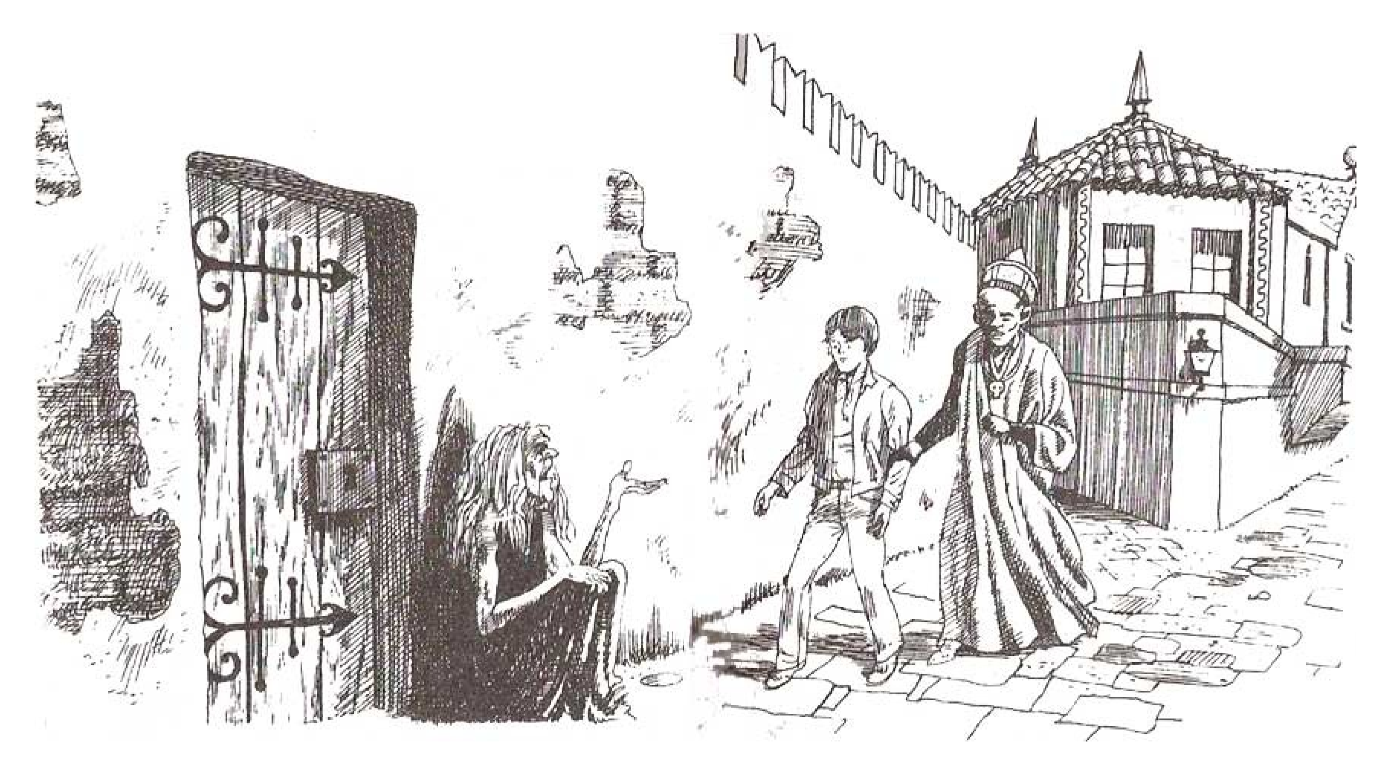
Nadie dice nada. Quizá forma parte de un plan para desconcertarte y ponerte nervioso. Desde luego, lo están logrando.

Los minutos se hacen irreales y dolorosamente largos. Cuando quieres decir algo, no consigues articular palabra.

Los neumáticos rechinan en las curvas arenosas. El coche se dirige a toda velocidad hacia la ciudad, entre colinas llenas de flores amarillas, azules y rojas. Desde lo alto de una cima, alcanzas a vislumbrar el mar de color turquesa. Pronto os halláis en el centro de Tánger. Coches modernos, grandes edificios, gente vestida al estilo occidental, todo ello mezclado con carros de mano y muchedumbres ataviadas con el clásico y colorido ropaje del norte de África.

¿Cuándo abrirá alguien la boca? Todo esto es enloquecedor. El Mercedes se abre camino por calles muy estrechas. Por fin, se detiene al pie de la muralla de la Medina, el centro amurallado de la ciudad de Tánger, con sus sinuosas calles como túneles oscuros y sus exóticos aromas y sonidos. El hombre de la chilaba y tú continuáis el trayecto a pie.

Sigue....



El chófer se dirige hacia una puerta situada en la muralla de la Medina. Una ciega está sentada junto al acceso, pidiendo limosna. Cuando pasas a su lado, te escupe en los pies. Das un paso hacia atrás, enojado, pero el chófer te empuja hacia delante.

En el bolsillo llevas el trozo de marfil que, desde que saliste de París, te sirve de identificación en caso de necesidad.

Te detienes de repente, para atarte el cordón del zapato.

El trozo de marfil te proporcionará ayuda. ¿Es ya el momento? ¿Debes entregárselo a la ciega o guardarlo para más tarde?

Tienes dos opciones:

Si le das el trozo de marfil a la ciega.

Si decides conservarlo por ahora y utilizarlo más adelante.

—Capitán, deje que le explique. Déme una oportunidad. Aquí hay un terrible error. Necesito que me ayude.

El capitán te observa, con una sonrisa astuta que le cruza el rostro.

—Nosotros estamos siempre para ayudar. ¿Qué es lo que necesita?

No te gusta el tono de su voz.

—Se trata de las Joyas de Nabooti.

El capitán, entretenido con un encendedor, lo tira al suelo como si se hubiera quemado los dedos.

—¿Las Joyas de Nabooti?

Mira al otro policía que está en la oficina y repite:

—¡Las Joyas de Nabooti! Todos los que estáis complicados en ese caso sois presa de una maldición. ¿Qué sabes de ese asunto?

Estás nervioso, pero tratas de mantener la sangre fría. Explicas a la policía que alguien ha debido colocarte la perla en el bolsillo, con intención de complicarte.

Sigue....

Es una historia inverosímil, pero el capitán parece creerte. Para mayor seguridad, llama a la Interpol, la policía secreta internacional. Chapurrea en francés, asintiendo con la cabeza. Entiendes lo que dice, pero disimulas. Se vuelve hacia ti:

—La Interpol me confirma lo que dices. Nos gustaría ayudarte. Las Joyas de Nabooti son muy poderosas y quienes las buscan pueden resultar peligrosos, con éstas en su poder. Si quieres, puede acompañarte un inspector de paisano. Pero si prefieres ir solo por Marruecos, te daremos un número de teléfono especial para que avises en caso de peligro.

Tienes dos opciones:

Si aceptas la protección de la policía.

Si decides viajar solo y aceptas el número de teléfono.

La audacia de volar a París no ha dado resultado. Los tres hombres te rodean y uno te inyecta una droga para que pierdas el conocimiento.

Cuando despiertas, estás en una cabaña de un bosque rodeado de colinas. Tienes las manos y los pies atados. Sientes los miembros rígidos, y tienes frío y hambre. Una tarántula se desliza por un montón de hojas y viene hacia ti. No puedes hacer nada. Todo ha terminado.



FIN.

La Embajada norteamericana te envía una agente. Le explicas la larga y compleja historia. Te aconseja volver a Estados Unidos, tan pronto como te sea posible. Ella hará lo que pueda para que la policía francesa te deje en libertad.

—Las Joyas de Nabooti son demasiado peligrosas para que las recuperes tú solo. Olvídalo.

Te deprimes. Te das cuenta de que intervienen demasiadas personas en este asunto. Tú solo no puedes resolverlo. Sigues el consejo y abandonas tu empresa para regresar a Estados Unidos.

FIN.

Suena un altavoz, emitiendo el siguiente mensaje:

—Compañía Iberia. Faltan unos minutos para despegar. Pasajeros, diríjanse a la puerta 14.

Te decides. Con el dinero que te han dado Peter y Lucy, adquieres un pasaje y acudes presuroso a la puerta 14. Una vez más, observas por encima del hombro a los empleados de las aerolíneas francesas. Por lo que se ve, no te conocen; de lo contrario, te hubieran seguido.

Te embarcas hacia España.

Una vez allí, puedes tomar un avión hacia París, para emprender la búsqueda; o bien volar hacia Marruecos y localizar al mercader de alfombras del que te hablaron Peter y Lucy.

Tienes dos opciones:

Si vas a París, como acordaste con Peter y Lucy.

Si decides no ir a París y viajar directamente a Marruecos.

—¿Diga?... Sí, soy Anson. No, Ramsey no está. ¿Quién habla?... Vaya, no he sabido nada de ti en todo el verano.

Rápidamente le describes con detalle los pormenores del asunto de la pérdida de las joyas y su búsqueda.

—¿Quieres venir? Necesito tu ayuda. Anson no lo duda un instante. Está de

acuerdo en reunirse contigo para colaborar en la búsqueda. Ramsey se halla en el Himalaya en misión secreta y no puede acompañaros.

Anson sugiere encontraros en Marruecos. Pero tú prefieres ir a París, para conocer los planes de Peter y Lucy.

Tienes dos opciones:

Si estás de acuerdo con Anson en ir a Marruecos.

Si insistes en ir a París.

Te hallas tan indeciso, que el hombre del coche alarga su mano y te agarra del brazo; en la otra mano lleva una pistola. En cuestión de unos segundos estás en el coche, que se abre paso por las calles de París.

-Agáchese, que no le vea nadie. Le echaré esta manta por encima.

Como no tienes otra alternativa, obedeces. El coche acelera. Instintivamente comprendes que vais por una autopista y que os alejáis de París. ¿Pero hacia dónde?

Transcurrido un cuarto de hora, el desconocido del avión te dice que te incorpores. El peligro ha pasado.

Tenías razón: el coche se dirige a toda velocidad hacia el este, lejos de París.

De pronto, oyes el ruido de un helicóptero. Un Bell cuatro plazas planea sobre vuestras cabezas. Tres hombres os vigilan a través de las ventanas. Tras realizar unas maniobras, el aparato se sitúa justo ante vuestro coche.

El cañón de una escopeta asoma por la ventanilla abierta. El ruido de la hélice impide oír las descargas. Pero las balas son de verdad, no hay duda. Atraviesan la carrocería del coche; pero, milagrosamente, no alcanzan ni al chófer, ni al hombre del avión, ni tan siquiera a ti. El coche, semidestrozado, se detiene al borde de un terraplén.

El helicóptero aterriza y los tres ocupantes saltan a tierra empuñando las armas.



Por el momento, no puedes hacer nada.

Sigue....



El más bajo de los tres —un hombre con una cicatriz que le cruza la frente, la barba muy cerrada, bizco y con ademanes nerviosos— es el que habla:

—Tienes exactamente 36 segundos para decidir si vienes con nosotros. Si te niegas, te eliminaremos. Si decides acompañarnos, ya veremos los que hacemos contigo.

Sin que nadie se dé cuenta, el chófer te pasa un revólver. Ahora puedes elegir.

Tienes dos opciones:

Si decides ir con ellos.

Si decides luchar.

Sales de la casa y, a toda prisa, te metes por una callejuela. Un hombre con pelo largo y barba te detiene.

—¿Necesita un guía? Conozco Marruecos como la palma de mi mano y cobro poco.

¡Qué suerte! Puede ayudarte a encontrar al mercader de alfombras. Le das la dirección; no la llevas apuntada porque Peter y Lucy te hicieron memorizarla.

En ese preciso instante tres hombres salen por una puerta. Son tus secuestradores. Te han engañado. Estos no pierden el tiempo. Uno de ellos saca un revólver, te apunta y dispara.

¡Bang! Todo está perdido.

FIN.

Fue un accidente provocado. Si alguna vez has presenciado alguno real, los distinguirás sin dificultad. La policía llega y explica que ha sido un terrible error. El conductor saltó del coche muy deprisa y se olvidó de echar el freno de mano. Están turbados y se disculpan por el accidente.

No te satisface esa explicación apresurada ni sus disculpas. Algo no marcha. Decides examinar el coche totalmente destrozado.

Sigue....

Cruzas el vestíbulo, vas hacia el coche y abres la portezuela. En el volante hay una nota dirigida a ti:

NO VAMOS A DESISTIR VUELVE DONDE TIENES QUE ESTAR

En la parte inferior hay una señal formada con dos cruces. No estás seguro de lo que eso significa; pero, desde luego, no parecen buenas noticias. En efecto, no fue un accidente.

De pronto, te ves rodeado de varios agentes de policía que afirman que el coche ha sido robado minutos antes. Uno dice:

-La nota es para Usted. Tiene que acompañarnos. Robar un coche oficial es algo muy serio. Protestas, pero no te hacen caso. Te conducen ante el comisario. ¿Sería conveniente hablarle de las joyas perdidas o, por el contrario, aparentar que no sabes nada? Decides jugar limpio y explicarle la historia. Te dice que él también cree en las Joyas de Nabooti y que te ayudarán a recuperarlas.

-Quiero que conozca a Ouobessa Soulone, nativo de las selvas del norte de Costa de Marfil. Ese hombre te gustará.

El comisario hace una seña a sus ayudantes. Estrechas la mano de Ouobessa, quien te proporciona algunas ideas.

Tienes tres opciones:

Puedes consultar a un hechicero.

O intentar contactar directamente con la secta de Nabooti.

O buscar en Abidjan.

Tu instinto te dice que debes darle la pieza de marfil a la ciega. La dejas caer en sus manos.

En aquel momento la ciega se sobresalta y lanza un alarido:

¡AAAAH! Dos hombres corpulentos, con capucha, salen por una de las portezuelas de la muralla. Uno grita en inglés:

—Somos tus amigos, síguenos.

El otro, mientras tanto, forcejea con el fornido chófer del Mercedes.

Por un momento, casi decides echar a correr; pero te llevan con ellos a través de los túneles y oscuras callejuelas de la Medina. No tienes ni la menor idea de dónde estás o de qué sucede. El trocito de marfil parece ejercer extraños y poderosos influjos sobre estas gentes.

—Entra ahí —dice el nuevo guía.

Sentado ante una mesita, ves a un viejo con el pelo y la barba blancos, fumando en pipa.

¿Será el mercader de quien te hablaron Peter y Lucy?

—Siéntate, no tienes nada que temer.

Te sientas.

—Hemos seguido tu pista desde Boston. Sabemos quién eres, y queremos las joyas. Dánoslas.

—Pero si no las tengo —protestas.

El viejo se levanta y te mira fijamente.

—Mira en el bolsillo de tu chaqueta.

Le obedeces y empiezas a buscar.



Tienes dos opciones:

[Si las encuentras](#).

[Si no encuentras nada](#).

Ya es tarde. El hombre fornido te lleva a toda velocidad por las callejuelas de la Medina. Entráis en una plazoleta y os paráis en un puesto de aceitunas y especias. El guía y el dueño del puesto entablan una breve conversación. Acto seguido, te empujan por una puerta que hay detrás del mostrador. Da a un túnel que, a su vez, conduce a un embarcadero.

—No se mueva —el acento es francés y el tono de voz severo—. Tenga mucho cuidado.

Amarrada al muelle hay una lustrosa y potente lancha. El movimiento de las olas hace que la afilada proa se asemeje a un tiburón. Subes a bordo, tambaleándote. Dos tripulantes ponen el motor en marcha, sueltan amarras y, con un potente rugido, el bote se desliza a gran velocidad por el puerto.

El motor funciona a todo gas, y al salir del puerto avanza saltando sobre las olas, se dirige hacia el cabo Espartel y las columnas de Hércules.

Sigue....

Llaman a un hombre de contextura débil y de aspecto nervioso. Le presentan como Raoul Thierry, un detective del departamento de contrabando y crímenes internacionales de la policía francesa. Trabaja con la Interpol, la policía internacional que colabora en la mayor parte de los países democráticos en la detención de delincuentes.

Raoul habla poco; pero su presencia te tranquiliza. Os sentáis a discutir el plan de acción. Dice:

—Éste tal vez sea el caso más interesante que se me ha presentado y quizá también el más peligroso. ¿Quieres una pistola? Tal vez te haga falta.

Tienes dos opciones:

Si aceptas el arma.

Si la rechazas, porque no crees ni en las armas ni en la violencia.

¿Para qué pueden servirte unos cuantos números telefónicos? Lo que quieres es libertad de movimientos. Confías bastante más en la ayuda de tus amigos Anson, Ramsey y Beech Muzzwell, que en la de la policía marroquí. Pero también te proporciona seguridad el hecho de que, en último caso, puedes recurrir al teléfono.

El viaje de París a Marruecos transcurrió sin novedad. Ahora paseas por esta ciudad medio europea, medio africana, tratando de decidir tu próximo movimiento. Tienes una dirección del zoco. No lo dudes; ve allí.

Las señas te llevan hasta una puerta abierta en una pared encalada, sin ventanas en el primero y segundo piso. Más arriba, hay ventanucos con rejas que permiten asomarse al exterior; pero desde fuera no es posible atisbar lo que hay dentro. Crees descubrir un par de ojos que te miran con curiosidad, aunque no estás seguro. Hace calor. Con inquietud llamas al timbre.

La puerta se abre, pero no hay nadie. Miras a lo largo del pasillo de paredes encaladas, adornadas con preciosas alfombras rojas y azules; un ventilador gira en el techo de una estancia central, al final del corredor.

El olor a incienso invade la atmósfera.

Tienes dos opciones:

Si entras.
Si tocas otra vez al timbre y esperas.

Exactamente once minutos después de despegar con destino a París, cinco enmascarados armados con pistolas secuestran el avión y declaran su deseo de ir a China.

El piloto trata de calmar a los pasajeros, asegurando que actuará según los deseos de los secuestradores.

De todos modos, como el avión no lleva suficiente combustible para un viaje tan largo, tiene que aterrizar en Atenas.

Nada más tomar tierra, el avión es rodeado por vehículos de la policía y del ejército. Los secuestradores se dirigen a los pasajeros:

—Necesitamos un rehén. Si algún voluntario se queda, los demás podrán irse. Prometemos no causarle ningún daño.

Lo dejaremos libre en cuanto lleguemos a China. ¿Hay algún voluntario?

Tienes dos opciones:

Si te ofreces como rehén.

Si permaneces callado.



Estás de acuerdo en reunirte con Anson en Marruecos. Pero él tarda en llegar al centro de Tánger desde el aeropuerto, y más aún a la muralla de la Medina. Ha habido un accidente de tráfico: un coche y un carro tirado por burros han chocado. Mientras espera que el camino quede libre, Anson experimenta un nerviosismo cada vez mayor. Ignora que, en el preciso instante en que él tomaba el taxi bajo el caluroso sol de norte de Africa, tú entrabas en la casa encalada de la Medina. Te hubiese venido bien su apoyo, pero el tiempo pasa ra pidísimamente. Decides entrar solo.

Sigue....

Decides alquilar un coche, conduces por la costa y tomas el ferry de Málaga a Tánger. El viaje transcurre tranquilo hasta que, cuando el barco cruza a toda velocidad el Estrecho, oyes por los altavoces preguntar si hay a bordo un pasajero llamado "Nabooti".

Un escalofrío familiar te recorre el cuerpo.

Permaneces silencioso, mirando la cubierta y observando las gotas de espuma que salpican los tablones.

El ferry llega a su destino. Decides no salir, y compras un billete de vuelta a España. Piensas que es mejor esta búsqueda estúpida. Peter y Lucy pueden seguirla.

FIN.

Fue un error sugerir París como lugar de encuentro. Anson bajó del avión y fue al café. Una persona que dijo ser agente de Nabooti le había dado las señas. Allí se le pierde de vista. ¡PUF! ¡VOLATILIZADO! De nuevo te encuentras entregado a tus propios pensamientos. Es demasiado. Decides abandonar la búsqueda de las joyas y tratas de localizar a Anson.

FIN.

Luchar no tiene sentido. Tiras la pistola, que cae sobre el césped con un sonido seco. Alzas las manos sobre la cabeza y dices:

—Está bien, vosotros ganáis. Me entrego.

Pronto estás dentro del helicóptero, sobrevolando la campiña francesa. Uno de ellos se vuelve hacia ti:

—Únete a nosotros. Te necesitamos. Te pagaremos lo que quieras, pero lo importante es que nos ayudes.

¿No es raro? Todo el mundo parece necesitar tu ayuda. Primero Peter y Lucy; después el hombre del avión; luego Molotawa. Pero ¿a ti quién te ayuda?

Te preguntas: "¿Por qué yo? ¿Para qué?"

Tu secuestrador responde:

—Las Joyas de Nabooti quizá representen la fuerza más importante en el mundo moderno. Son un instrumento muy poderoso, que puede usarse para el bien o para el mal. Has hecho un trato con personas que se llaman honradas, pero no lo son. Mienten. Nosotros estamos del lado del bien. Ellos están con el mal. Quien consiga las joyas podrá hacer un gran bien o causar un gran perjuicio al mundo. Únete a nosotros.

¿Pero quién es esta gente? No tienes ni la más remota idea. Estás realmente preocupado. ¿A quién creer? La única realidad es que estás en manos de gente desesperada.

Tienes dos opciones:

Si te unes a ellos.

Si no sabes qué hacer.

Vacilas por un momento. El jefe no espera y te vacía en la cara un spray con gas. Una densa nubecilla adormece tus sentidos y te desplomas.

Los tres hombres te meten en el helicóptero y despegan a toda prisa.

Al recuperar el sentido, sientes la cabeza muy pesada, te escuecen los ojos y sientes mareos.



Tienes dos opciones:

Si finges estar inconsciente, con la esperanza de encontrar un modo de pactar con ellos.

Si decides enfrentarte inmediatamente con la situación y llegar a un acuerdo.

Pasas como una exhalación junto al coche, sin prestar atención a su ocupante, y te pierdes entre la multitud que pasea por la estrecha acera.

A veces da buen resultado detenerte para pensar; pero otras es preferible actuar. Ahora es el momento de reflexionar. Han pasado demasiadas cosas imprevistas. No controlas la situación. Tienes que salir adelante como sea.

Te paras en un cruce y decides pasear durante un rato por el parque que hay enfrente con el fin de trazar algún plan.

Sigue....

Encuentras un lugar al sol, y te sientas en un banco vacío. Tienes hambre, pero no hay tiempo para comer. Estiras los brazos y las piernas, miras al cielo y analizas lo que ha pasado. Anotas en tu libreta:

1) Las Joyas de Nabooti robadas en Boston.
2) Carta del mercader de alfombras pidiendo las joyas.
3) Un hombre misterioso en el avión de París.
4) Molotawa en el café, con su historia sobre la paz mundial.
5) Dirección en Marruecos para obtener información sobre las joyas.
6) Infinidad de personas que parecen buscar las joyas y... a ti.

Conclusión:

PELIGRO
PROBLEMAS
CONFUSIÓN

¿Cuál es el próximo paso? ¿Volver al café de Molotawa o ir a Marruecos?

Tienes dos opciones:

Si decides ir a hablar con Molotawa.

Si decides ir a Marruecos.

Eres todo un aventurero, no hay duda.

Ouobessa y tú alquiláis un viejo Land Rover y abandonáis la ciudad. A sólo tres kilómetros de Abidjan, la carretera vuelve a ser de arcilla roja, característica del África ecuatorial. Árboles enormes, algunos de más de treinta metros de altura, sombrean totalmente la carretera.

—La ruta no es de las mejores, pero llegaremos al anochecer. ¿Te apetece un zumo de papaya?

Es Ouobessa quien habla. Niegas con la cabeza; pero, acto seguido, cambias de idea y aceptas un vaso. Es dulce y tiene un sabor raro.

El Land Rover avanza dando tumbos hasta que llegáis a una aldea. Hay veintitrés chozas redondas, más o menos todas del mismo tamaño, alrededor de otra algo mayor que el resto. Ouobessa y tú os dirigís a esta última.

Sigue....



Tenéis que agacharos para entrar. Sentado en plena oscuridad, hay un anciano. Viste una vieja camisa de color verde y pantalones cortos. Va descalzo.

—Pasad y sentaos.

No os mira ni por un momento. Sus ojos están cerrados.

—Os esperaba.

Os pasa un cuenco con seis huesos de pollo, dos plumas de loro y un diente de hiena.

—Tiradlo al suelo.

Hacéis lo que os dice y los huesos, plumas y diente forman un dibujo apenas visible en la débil luz de la choza.

Abre los ojos y observa las piezas, antes de decir:

—Las Montañas de la Luna guardan el secreto que buscáis. Pero también el curso alto del río Zaire. Mirad el signo de la serpiente y la máscara del cocodrilo.

Después cierra los ojos y queda en trance.

Tienes dos opciones:

Si vas a las Montañas de la Luna.

Si decides dirigirte al nacimiento del río Zaire.

¿Dónde preguntar por la secta de Nabooti? No hay modo alguno de localizar las señas. Es una tribu nómada que procede de la zona norte de Costa de Marfil, del Chad y del Sahara.

Un artículo del periódico local acapara tu atención. Los hombres de Nabooti han sido vistos en dirección al lago Chad.

Alquilas un bimotor y vuelas al vasto y poco profundo lago del sur del Sahara.

PROHIBIDO BAÑARSE EN ESTE LAGO. HAY PARASITOS MORTIFEROS.



El avión sobrevuela una zona controlada por la guerrilla revolucionaria. Té obligan a aterrizar en una pista abandonada cerca de una antigua ciudad de origen francés, Fort Lamy, sede de la Legión Extranjera.

Al tomar tierra, un grupo de hombres armados con rifles te rodea.



Tienes dos opciones:

Si intentas despegar de nuevo.

Si sales del avión con las manos sobre la cabeza en señal de paz.

Abidjan es una ciudad sorprendente. Lagunas y canales rodean apacibles colinas. Construcciones antiguas se mezclan con modernos hoteles y oficinas. Sus habitantes, altos y bien parecidos, visten unas ropas occidentales y otros con indumentarias africanas. Flores y palmeras bordean las calles. Inicias la búsqueda en la universidad, examinando las fichas del archivo de la biblioteca. Nabooti está clasificada como secta, religión, hombre, región y lugar. Te puedes pasar años investigando. Pero lo que necesitas es actuar.

En la guía turística se anuncia una excursión a las bellas playas del Club Nabooti.

Tienes dos opciones:

Si decides unirte a la excursión.

Si alquilas un coche y te vas por tu cuenta al Club Nabooti.

¡INCREIBLE! En el bolsillo de la chaqueta están las Joyas de Nabooti. ¿Cómo es que están ahí? ¿Quién las ha metido?

¡Qué importa! Lo único importante es que están aquí, refulgentes, increíbles, poderosas, misteriosas.

El anciano sonríe, las toma entre sus manos antes de que puedas hacer nada y dice:

—Has hecho bien en devolver las Joyas de Nabooti a sus legítimos dueños. Lloverán bendiciones sobre ti. Tu vida será rica en amigos y aventuras. No te preguntes cómo han llegado a tu poder. Es producto de la magia que encierran. Tú eres su mensajero y salvador. Te damos las gracias.

Mientras habla, observas que su aspecto se transforma. Rejuvenece y se ilumina con una luz dorada, suave y radiante. Has cumplido con tu deber. Él es el rey, el jefe, la fuente del bien.

FIN.



Buscas frenéticamente en los bolsillos, pero no hay nada. El anciano se enfurece, patalea, grita y maldice. Sale precipitadamente de la estancia. Te quedas solo. Puedes irte. Pero, ¿a dónde? Cuando abandonas la tienda, te hallas perdido en un laberinto de calles, callejuelas y túneles de la Medina de Tánger. ¿Quién está al acecho? ¿Qué es lo que te espera?

FIN.

Las armas son un problema. Una pistola es útil si te atacan, pero incita a la violencia. Has preferido ir armado. ¡Ten ciudado, es peligroso!

Raoul te entrega una pistola automática pequeña y negra. Te enseña a manejarla, a quitarle el seguro. Te explica que el cargador tiene ocho cartuchos y que debes usarla sólo en caso de absoluta necesidad. Empuñas la pistola y apuntas a un cuadro colgado en la pared. Luego te la guardas en el bolsillo.

Raoul sugiere que debéis poneros en contacto con una organización secreta, la Federación de Pueblos Africanos. Está integrada por políticos, escritores, filósofos y exiliados procedentes de varios países africanos del sur del Sahara. Te gustaría reunirte con ellos, pero estás ansioso por seguir tu camino. Los retrasos roban mucho tiempo.

Tienes dos opciones:

Si vas a reunirte con la Federación de Pueblos Africanos.

Si decides no acudir a la reunión y seguir hacia Marruecos.

No te gustan las armas. Raoul está disgustado contigo porque te niegas a llevarlas; pero es asunto tuyo. ¿Y ahora qué?

Propone ir a comer a un pequeño restaurante, en la Rive Gauche, porque, según dice, "siempre es mejor empezar las tareas difíciles con el estómago lleno".

El restaurante se llama Chez Albert. Es agradable, la comida sabrosa y el dueño simpático.

Al acabar, os traen la cuenta. Al pie han escrito:

SALGAN POR LA PUERTA TRASERA. GIREN A LA IZQUIERDA, POR LA RUE PELICAN. LUEGO, A LA DERECHA, POR LA RUE FUGERE.

ESPEREN ALLI HASTA QUE ALGUIEN SE PONGA EN CONTACTO CON USTEDES.

RG.

Raoul ha ido a lavarse las manos. Tarda en regresar. Estás solo.

Tienes dos opciones:

Si decides seguir las instrucciones de la nota.

Si esperas a que Raoul vuelva.

Caminas con cautela por el pasillo. El frío es más intenso dentro de la casa. Otro paso, luego dos más. Sólo se oye el ruido de tus pisadas sobre las rojas baldosas y el sonido del ventilador. Oyes cómo se cierra la puerta detrás de ti. Te paras, miras alrededor, luego husmeas en la habitación contigua.

De pronto, algo ocurre. El suelo se abre bajo tus pies y caes vertiginosamente, hasta chocar con estruendo contra un suelo de tierra húmeda. No hay salida alguna; tampoco tienes comida, ni agua. Estás condenado.



FIN.



De nuevo llamas al timbre. Hace un calor húmedo y pegajoso. Arrastras los zapatos por el suelo pedregoso. Oyes ruido de pasos dentro de la casa; la puerta se abre.

Un joven vestido con una chilaba multicolor aparece ante ti. Lleva una espada en la cintura. Una sonrisa afable ilumina su rostro.

—Entra, entra. Lamento haberte hecho esperar tanto.

Hay algo extraño en él. Quizá su acento, o el aspecto de su mirada. No estás seguro, pero parece sospechoso. Entras despacio, precavido.

De pronto, te das cuenta.

¡Quien tienes delante es PETER! ¿Qué hace en Marruecos vestido con esa absurda chilaba?

Sigue....

Sientes las piernas como si fueran de goma, cuando bajas por las escalerillas del avión. El reflejo del sol en la pista te molesta en los ojos. ¡Qué loco estás! ¿Qué sentido tiene ofrecerse como rehén voluntario? De todos modos, también la búsqueda de las Joyas de Nabooti es peligrosa. Hagas lo que hagas, tu vida es una aventura.

Por fin te suben a un autobús de turismo que se dirige hacia el extremo opuesto de la pista. Los secuestradores guardan silencio. Las dos mujeres son firmes y metódicas. El hombre apesta a ajo. Te llevan a otro avión.

Justo cuando vais a subir las escalerillas, el capitán griego grita:

—¡Corra! ¡Le cubrimos!

Tienes dos opciones:

Si decides correr.

Si decides subir al avión.

Dentro del avión reina el silencio. Nadie levanta la mano. Los secuestradores miran las caras de los pasajeros, uno por uno. El jefe habla de nuevo:

—Está bien. Tienen exactamente cinco minutos para decidir quién se queda de rehén. Si ustedes no lo hacen, lo haremos nosotros —dice mirando su reloj.

Piensas ofrecerte voluntario, pero no eres capaz de levantar la mano. Los minutos pasan. Habla el jefe:

—Estamos perdiendo mucho tiempo. Todos ustedes vendrán con nosotros. Vamos a llenar los depósitos. Aún les queda una oportunidad.

Efectivamente, cargan el combustible. El avión despega y parte hacia China. Detrás van dos aparatos de escolta. ¡Qué embrollo! Nunca llegarás a Marruecos. Pero eso no es lo peor. ¿Saldrás con vida del avión? Por el momento, callas y miras, esperando que el desenlace del secuestro sea feliz, tanto para ti como para todos los pasajeros del avión.

FIN.

Durante unos momentos, arañas la goma que reviste las ventanillas del helicóptero. Nadie dice nada. El aparato se eleva ruidosamente.

Giras despacio en tu asiento y respondes al que ha hablado:

—Necesito pruebas de lo que dice. No se a quién creer. Por lo que veo, todos ustedes son unos bandidos.

El jefe habla de nuevo:

—Debes tener confianza y creer en nosotros. Ya lo verás.

A tu mente acude la imagen de las balas agujereando el coche. Matar no es modo de luchar por el bien.

—Mire, yo no tengo nada que ver con todo esto. No quiero saber nada de joyas, ni de viajes, no quiero más problemas. Déjeme regresar a Estados Unidos y no causaré dificultades a nadie.

Por fin deciden que están de acuerdo contigo, que puedes irte.

Cuando aterrizas en el aeropuerto de Logan, en Boston, una vez más salen a tu encuentro Peter y Lucy. Te suplican que vuelvas a Europa y sigas buscando las joyas.

Sigue....

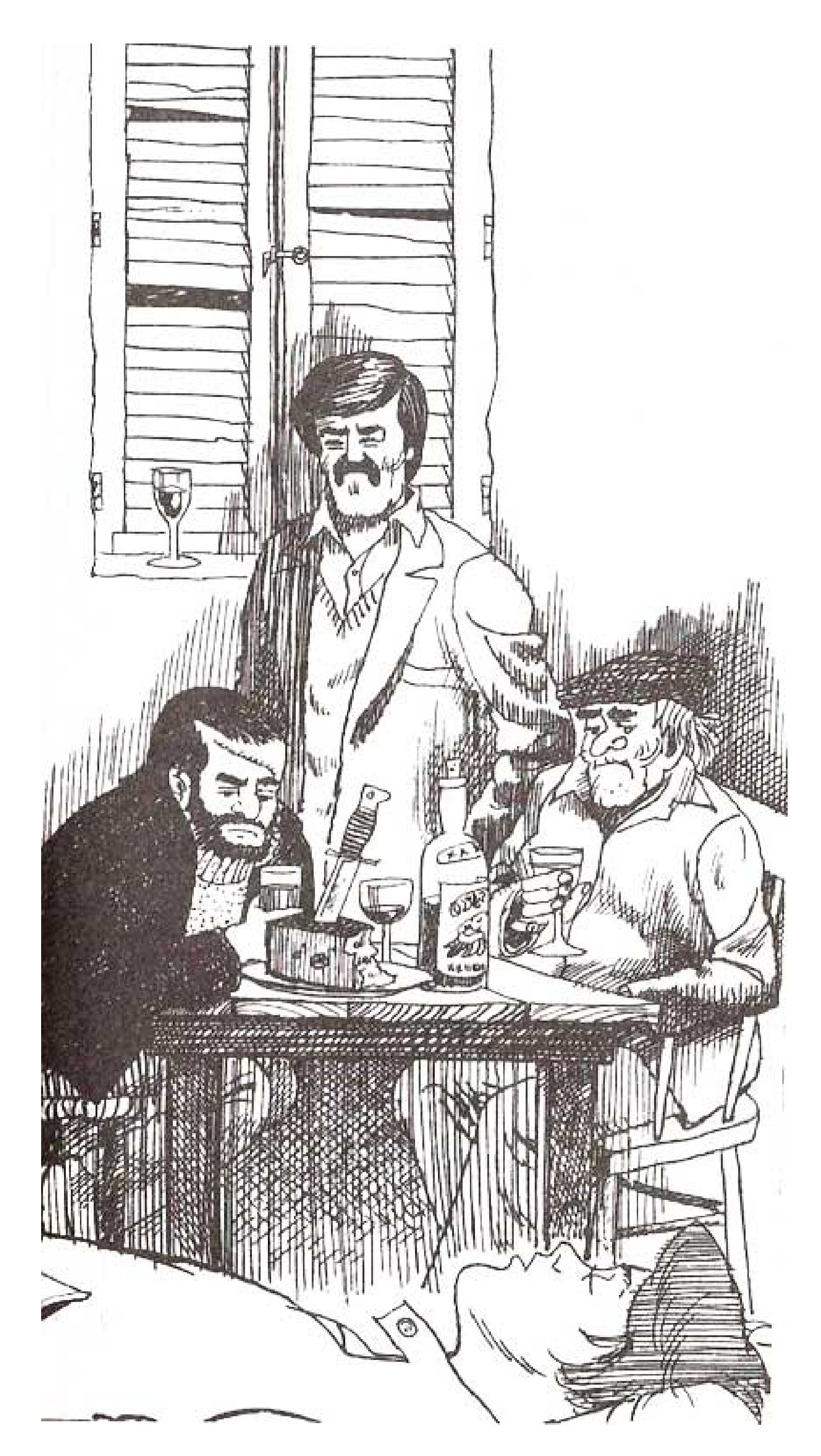
Miras hacia abajo, hacia el campo verde, y ves un relámpago naranja. Parece uno de los cohetes que se disparan en las grandes festividades. ¡Viene hacia ti!

¡BOOOM!

¡CRASSHHH!

Todo ha terminado. El cohete alcanza al helicóptero. Es el final.

FIN.



Permaneces con los ojos cerrados, haciéndote el dormido. Los tres hombres discuten qué van a hacer ahora. Les oyes hablar del señor X, un conocido político francés. Te quedas de piedra al enterarte que está envuelto en este asunto. ¿Qué motivos habrá tenido para asociarse con el grupo de Nabooti?

Uno de ellos dice:

—Deshagámonos de este estorbo. No nos sirve para nada. No sabe nada.

Aterrorizado, comprendes que hablan de ti. Te levantas:

—¡Un momento! ¡Más despacio! Sé mucho y puedo ayudarles.

Los tres se vuelven hacia ti y hacen una mueca de sorpresa. Su truco ha funcionado. Acabas de admitir que sabes algo sobre las Joyas de Nabooti.

—De acuerdo. Cumple tu palabra. Ayúdanos y no te pasará nada.

—¿Qué es lo que quieren? —preguntas.

—Que mandes un telegrama a tus primos,

diciéndoles que se presenten aquí. Luego nosotros daremos el próximo paso.

Tienes dos opciones:

Si estás de acuerdo en enviar un telegrama a Peter y Lucy.

Si decides discutir un nuevo plan.

—Les daré lo que quieran. Seamos razonables.

Estás asustado, pero tratas de aparentar valor.

—Queremos las joyas. Eso es todo. Y ahora mismo.

Piensas muy deprisa y dices:

—De acuerdo, pero sólo yo puedo encontrarlas. Los diamantes están en Marruecos y los rubíes en Boston. Sin mí, no podrán conseguir nada.

Es un farol. Pero quizá funcione. Te piden que decidas dónde quieres ir primero.

Tienes dos opciones:

Si eliges Marruecos.

Si eliges Boston.

Molotawa parece ser la clave de las Joyas de Nabooti. Vuelves al café, encuentras al camarero y le pides que te ponga en contacto con Molotawa. Esperas al fondo, junto a la cocina.

Llega Molotawa y os ponéis de acuerdo en ir a Costa de Marfil y buscar a la famosa secta de Nabooti.

Pero una vez más, justo en el momento en que vas a marcharte, un hombre arremete contra ti con un cuchillo. Es una pesadilla que se repite con sólo unas horas de diferencia.

Te levantas, le pones la zancadilla y el agresor tropieza. El cuchillo cae ruidosamente al suelo.

Molotawa se muestra preocupado y dice:

—Traes mala suerte. Me das miedo. Debemos separarnos.



Tienes dos opciones:

Si insistes para que te acompañe en busca de la secta de Nabooti.

Si te disculpas y vas solo.



Sentado al sol, tratas de pensar en tu viaje a Marruecos. Ves venir a una niña —adviertes que en realidad es una enana— con un perro atado. Llega junto a ti, te de la correa y, antes de que puedas darte cuenta de que el perro es un artefacto mecánico, hace explosión y acaba contigo.

Los errores en tus decisiones te han llevado hasta este trágico final.

FIN.

Las Montañas de la Luna se encuentran en la cordillera de Ruwenzori. Sus picos están siempre cubiertos de nieve, lo cual no es habitual en África tropical.

Ouobessa y tú viajáis en avión, en camión y finalmente a pie, hasta llegar a la falda del pico más alto de Ruwenzori. La lluvia tropical hace que la vegetación sea brillante, verde, y las flores presenten vivos colores. Os veis rodeados por gigantescos helechos y enormes plantas.

Has oído hablar de un servicio de guías en las Montañas de la Luna. Pero cuando os acercáis a la pequeña choza de madera, de tejado metálico oxidado, no encontráis a nadie. Dentro, sobre una mesa, hay un mapa de las montañas principales, con las rutas y refugios. Aparece un lugar marcado en rojo. Debajo hay un dibujo que representa unas joyas.

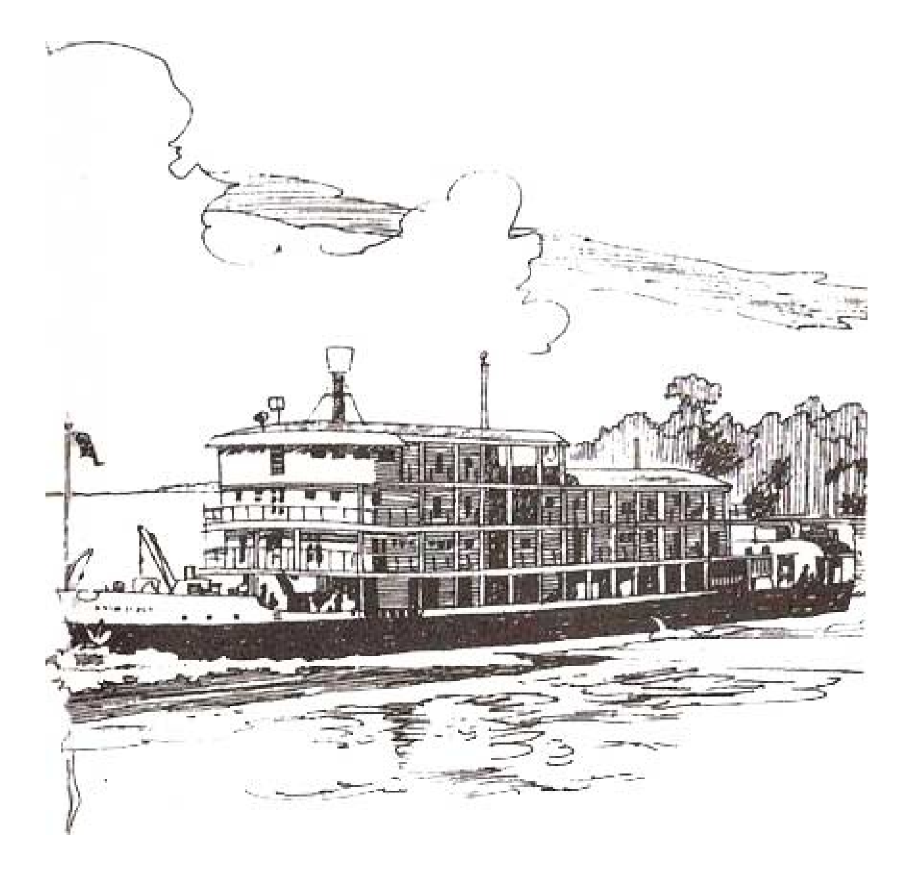
Os miráis. Una rata cruza el suelo de tierra de la choza. Lejos, se oyen tambores. El compás es uniforme, hipnotizador.

Decidís esperar al guía.

Sigue....

El río Zaire es caudaloso, ancho, con grandes afluentes que recorren las mesetas de Africa central. Cataratas y cascadas dificultan el tránsito por algunos de sus tramos. Los nenúfares, flotando en bancos, componen un cuadro de inusitada belleza. Los cocodrilos, semisumergidos, acechan a los imprudentes. Los pescadores navegan en sus piraguas talladas a mano. Por las zonas más navegables, buques de vapor transportan pasajeros y mercancías.

Voláis a Kinshasa y reserváis billetes en el River King. Llegáis en el momento de zarpar. Las paletas revuelven el agua marrón. Las observas hipnotizado por su movimiento.



Sigue....

Cuatro días después desembarcáis en Leelengalli, el final de trayecto. Ahora viajáis en una pequeña barca tripulada por nativos.

Cuatro días más tarde finalizáis el interminable viaje en el corazón de la selva. Os han hablado de un hombre llamado Kurtz. Se rumorea que tiene las Joyas de Nabooti.

Sigue....

¡Suelta los frenos!

¡Gira el mando de la izquierda!

¡Da el gas!

Bajas la palanca. Las balas atraviesan el fuselaje del avión.

Despegas y te alejas del Chad. Pero el avión lleva muy poco combustible y te ves obligado a aterrizar en un paraje desolado, desértico.

Te queda muy poca agua, nada de comida y no tienes ninguna posibilidad de sobrevivir. Estás a merced del desierto y las serpientes.

FIN.

Haces un pacto con el jefe de esta banda de asesinos.

Te llevan hasta la tribu de Nabooti, pacíficamente acampada en la orilla del Chad.

Las joyas han sido recuperadas. La paz reina en el mundo. ¡Enhorabuena por tan buen trabajo!

FIN.



En el Club Nabooti hay turistas procedentes de Brasil, Alemania, Japón, Canadá y otros países grandes y pequeños. Llenan la piscina, las mesas de la terraza del restaurante, las pistas de tenis y la playa. Los destellos de las tarjetas de crédito y el tintineo de las fichas en las mesas de juego expresan claramente que éste es un lugar para gente muy rica.

Un hombre te invita a entrar en su despacho. Cuando mencionas las Joyas de Nabooti, ríe, te golpean suavemente la espalda y dice:

—Te aseguro que las teníamos, pero las vendimos para costear la ampliación del Club.

No te parece que la cosa tenga mucha gracia. ¡Vaya decepción! tantos peligros para nada.

FIN.

El Club Nabooti está frente a la sede de la Organización para la Paz de Nabooti. Dado que gente de todo el mundo pasa aquí las vacaciones, no es difícil hacer campaña por la paz. Personas que aparentemente están de vacaciones, son en realidad agentes secretos. Se entrenan aquí para realizar misiones por el mundo entero. Este exuberante lugar de descanso es verdaderamente la sede y el campo de entrenamiento del grupo pacifista más poderoso.

Eres bien recibido, te preguntan si deseas unirte al equipo de investigación y te entregan los códigos secretos utilizados por todos los miembros de la organización para evitar peligros.

Recibes ahora tu recompensa por todos los esfuerzos realizados. Ya eres un miembro más de dicha organización. Es para ti un gran honor.

FIN.

Te encuentras en una habitación de un inmenso rascacielos. Sus ventanas dan a Notre Dame, la catedral de París.

Un africano llamado Patrice se sienta tras una amplia mesa. Con el rostro sombrío os indica que toméis asiento junto a él. Patrice habla de forma lenta y precisa:

—Las joyas están a salvo. Deben ustedes abandonar su búsqueda. Aquí está la prueba.

Os muestra un telegrama enviado por Peter y Lucy:

"VUELVE BOSTON. TODO BIEN. BUSQUEDA TERMINADA. P y L"

FIN.

Peter y Lucy te habían dicho que en Marruecos estaba la clave. Al entrar en tu habitación, te aguarda una sorpresa: una nota dice que Peter y Lucy se alojan en la habitación 12. Han volado directamente desde Boston. Raoul no se sorprende. Un buen policía nunca se extraña de nada.

Ambos te explican que recibieron una nota según la cual o iban a Marruecos o te matarían. Peter dice:

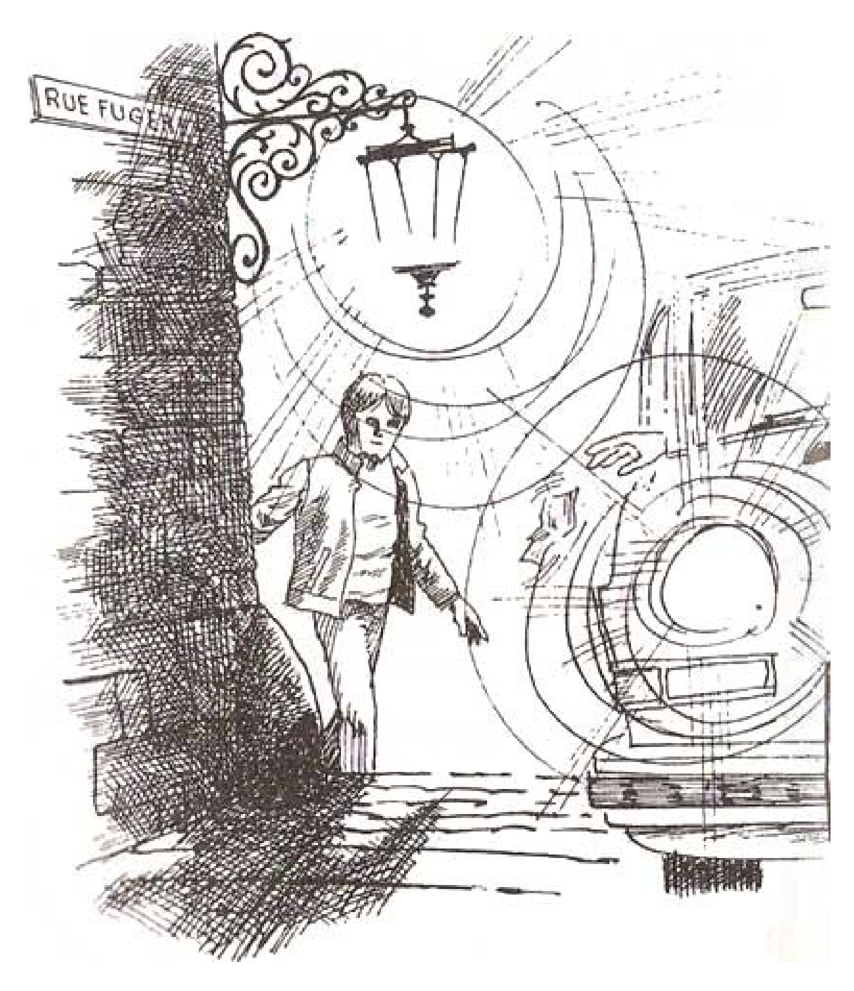
—Ahora que estamos aquí, tenemos que seguir otras pistas. Por debajo de la puerta de Lucy metieron la otra noche un sobre con dos direcciones. ¡Y las dos de Marruecos!

Tienes dos opciones:

Si vas con Peter y Lucy a la primera dirección.
Si vas a la otra.

Buscas a Raoul. El camarero, que está muy ocupado limpiando las migas del mantel, te dice que ha salido muy deprisa por la puerta de atrás.

Durante más de media hora paseas arriba y abajo por la Rue Fugere. De pronto, un coche se detiene en un semáforo. Bajan el cristal de la ventanilla. Sale una mano y deja caer un papel que revolotea hasta el suelo.



VAYA A LA TORRE EIFFEL. SUBA EN EL ASCENSOR HASTA EL ULTIMO PISO. RG

¿Debes ir? No sabes quiénes son. Sería como un juego; sólo que si pierdes ya sabes lo que te espera: LA MUERTE.

Tienes dos opciones:

Si vas a la Torre Eiffel.

Si vuelves al restaurante.

Raoul reaparece detrás de ti. Deja caer un paquetito en tus manos.

Os miráis, consternados, el uno al otro. Dentro están las Joyas de Nabooti. Desgraciadamente, convertidas en polvo.

FIN.

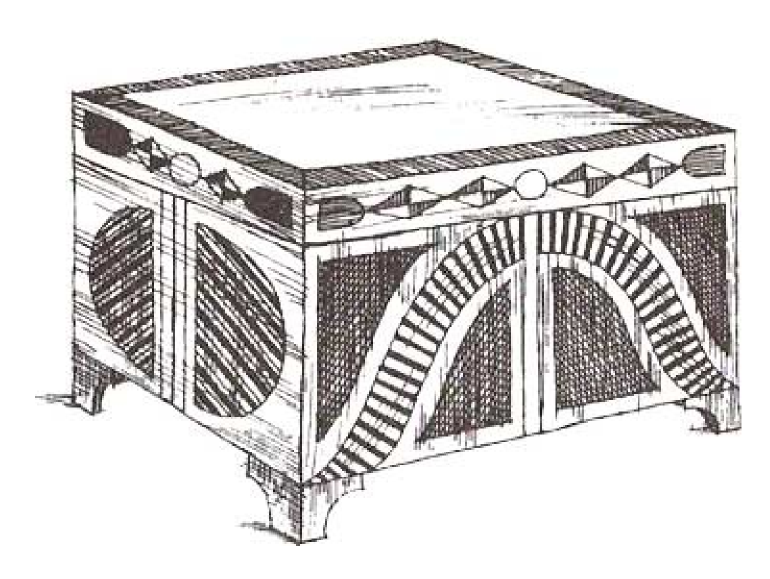
—Peter, ¿qué haces aquí? Pensé que tú y Lucy ibais a quedaros en Boston a salvo. ¡Vaya sorpresa!

Peter se lleva un dedo a los labios reclamando silencio. Te conduce al interior de la casa. Cruzáis un salón y entráis en un despacho. El suelo está cubierto de cómodos cojines; hay estanterías para libros y una vistosa mesa de madera tallada. Peter se coloca delante de una gran pintura oriental. Con un breve movimiento se apoya en un panel de madera que hay en la pared. Silenciosamente, la pared se abre y muestra una escalera iluminada por tres lamparillas. Te hace señas para que le sigas, y de nuevo se lleva un dedo a los labios con el fin de indicarte silencio y discreción.

Los pasos quedan amortiguados por la mullida alfombra. No se oye ruido alguno mientras descendéis en la oscuridad. ¡Realmente es sorprendente!

Llegáis a una estancia donde hay diecisiete personas de distintas edades y razas: jóvenes, ancianos, negros, cobrizos, amarillos y blancos.

Sigue....



En el centro de la estancia hay dos personas vestidas con túnicas. Ante sí tienen una caja. ¡En ella están las Joyas de Nabooti!

Una de las personas es Lucy. El otro, un negro llamado Molotawa.

—Bienvenido. Has pasado la prueba. Eres valiente y constante. Te invitamos a pertenecer a la Secta Internacional de Nabooti. Es un honor que alcanzan muy pocas personas. Adelántate, por favor.

A medida que avanzas, te das cuenta de que tu vida ha cambiado para siempre. Formas parte de la organización mundial que lucha por la paz.

¡Buena suerte!

FIN.

Sería muy peligroso intentar huir. Sigues a los demás pasajeros al avión, deseando que esto termine de una vez por todas.

El avión despega rumbo a China. Una hermosa mujer, morena y de ojos verdes, se sienta a tu lado. Inclinándose hacia delante, susurra:

—Sé leer en la mente de las personas. Es un privilegio. Sé que estás buscando las Joyas de Nabooti. Debes dejarlo. Esas joyas destruirán a quien las busque.

La miras fijamente y te preguntas perplejo si estará loca. ¿Desea realmente ayudarte, o es tu enemiga? Aterrorizado, te encoges en el asiento y cierras los ojos. Caes en una pesadilla en la que los ojos de la jefa del comando se transforman en bellísimas pero mortales serpientes verdes, que se enroscan alrededor de tu garganta hasta ahogarte. Jadeas buscando aire, mientras el avión surca los aires rumbo a China.

FIN.



¡Al suelo! ¡Tírate al suelo! Las balas silban sobre tu cabeza. Te refugias tras un jeep del ejército griego. Los secuestradores están en el avión, pero los soldados disparan a las ruedas. Están perdidos.

¿Qué te va a suceder ahora?

Tienes dos opciones:

¿Te quedarás una temporada en Grecia? Si lo haces...

—Debo ir contigo. No traigo mala suerte. Dame otra oportunidad.

—Temo a los espíritus que luchan contra nosotros. Debes demostrar que no eres un espía, un delator o un enemigo.

No es fácil demostrar nada de eso, sobre todo porque eres su amigo.

—¿Qué te propones, Molotawa?

Piensa un momento y luego dice:

—Te voy a encargar dos misiones para probarte. Elige la que quieras. Tu elección revelará quién eres realmente.

Se saca del bolsillo un trozo de papel, esmerada y cuidadosamente doblado. Lo desdobla y dice:

—La primera misión consiste en sacar ciertos objetos de un banco de alta seguridad. Es sencillo, pero peligroso. Miras el papel. Es el mapa de un túnel que conduce a un gran edificio. Una "x" señala una hilera de cámaras acorazadas en el sótano. No dices nada.

—La segunda consiste en ayudar a huir a uno de nuestros hombres. Se llama Ramolt, y le busca toda la policía europea. Lo tenemos oculto en un lugar secreto. Si aceptas, deberás conducirlo por una ruta muy peligrosa. Tu vida también estará amenazada; pero si triunfas, tu recompensa será algo que jamás habrás soñado.

Tienes dos opciones:

Si eliges la primera misión.

Si deliges la segunda.

¡Para que luego hablen de mala suerte! Primero las Joyas de Nabooti y ahora Molotawa: dos verdaderas calamidades. No quieres saber nada de ellos. Te despides refunfuñando unas palabras de pesar sobre los recientes acontecimientos. Luego abandonas el restaurante.

Las calles están llenas de gentío y caminas sin incidentes.

Tu marcha se hace más lenta y empiezas a tranquilizarte. Entonces sientes un tirón en el brazo. ¿Y ahora qué pasa? Pero sólo es un mono con un cuenco de hojalata en la mano y atado con una cadena. La cadena la sostiene un organillero. El tipo sonríe, mueve la cabeza y dice:

—¿Tiene algún franco?

Buscas en los bolsillos y sacas un puñado de monedas que echas en el cuenco.

Casi antes de que las monedas dejen de repiquetear en el metal, el organillero grita:

—¡Sálvese quien pueda!

Sigue....

Las sombras del atardecer caen pronto sobre el pequeño claro. Oscurece bajo los helechos y árboles gigantescos. No han cesado los tambores. A veces oís el canto de los pájaros y los ruidos de otros animales.

—Ouobessa, esto no me gusta. ¿Qué hacemos aquí? Ni siquiera sabemos lo que buscamos.

Ouobessa se vuelve, mira fijamente la oscura selva y responde:

—Aún es pronto para decirlo.

Señala el mapa de la mesa y el dibujo de las joyas.

—De acuerdo, estamos ahí. ¿Y qué? Escalemos las montañas. Mira, el lugar marcado está a 14.000 pies.

Ouobessa asiente, y elegís los piolets, cuerdas, mochilas y ganchos de entre el montón de útiles que hay en los rincones de la estancia. ¡Qué extraño es preparar un equipo alpino en África!

Partís siguiendo la senda entre los helechos. Notáis el peso de las cuerda en la espalda.

Una hora después, ya no hay helechos y la maleza salpica el paisaje. Rocas y precipicios se despliegan ante vuestra vista. El terreno es pedregoso, y tenéis que trepar. Estáis sobre un barranco. Alzáis la vista y os atáis el uno al otro. La marcha es difícil.

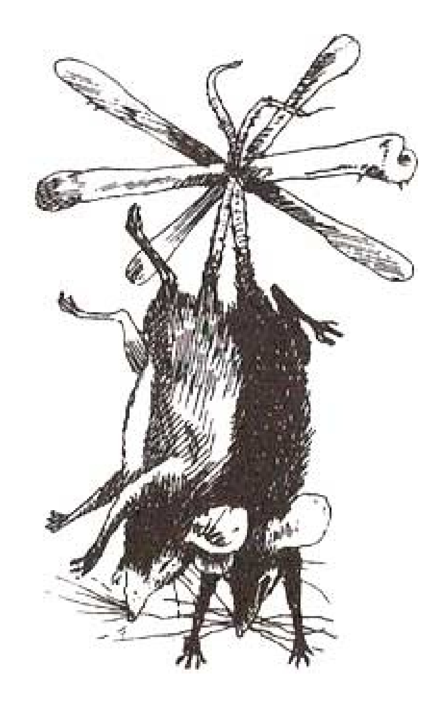
¡Huy...! Resbalas. Te golpeas los nudillos contra una piedra. Brota la sangre. La cuerda atada a Ouobessa está tensa, pero resiste. Te pegas a la rocosa pared, conteniendo el aliento.



Sigue....

Por fin superáis la pared rocosa y entráis en zonas nevadas. La escalada es dura. Los rayos del sol se reflejan en la nieve y os deslumbran. No lleváis gafas. De pronto ves una pequeña choza construida con aluminio. Es un refugio de emergencia. Pero... en la puerta hay tres huesos de pollo y dos ratones muertos. Ouobessa grita:

-¡Detente! ¡No lo toques! Es magia. Una maldición y un aviso. Significa que, si entramos, moriremos.



Tienes dos opciones:

Si no haces caso y entras.

Si obedeces a Ouobessa y no entras.

Grecia es hermosa. Las nubes flotan sobre la Acrópolis. El mar se vuelve de oro bajo los últimos rayos de sol. Te olvidas de esa frenética persecución de las famosas joyas. Incluso decides buscar trabajo en Atenas en el periódico Amphora; siempre has tenido vocación de periodista.

FIN.

Volver a casa significa renunciar. Lo sabes, pero ¿qué otra cosa puedes hacer? Una persona sola no puede encontrar las Joyas de Nabooti.

Con un sentimiento de pesar, vuelas a Boston y tomas un taxi para reunirte con Peter y Lucy y discutir el tema con ellos. Cuando llegas a su casa, ves que no están. En la mesa de la cocina hay una dirección de las afueras de Boston.

Tienes dos opciones:

Si estás harto del asunto, no hagas caso de la nota y déjalo todo como está (FIN).

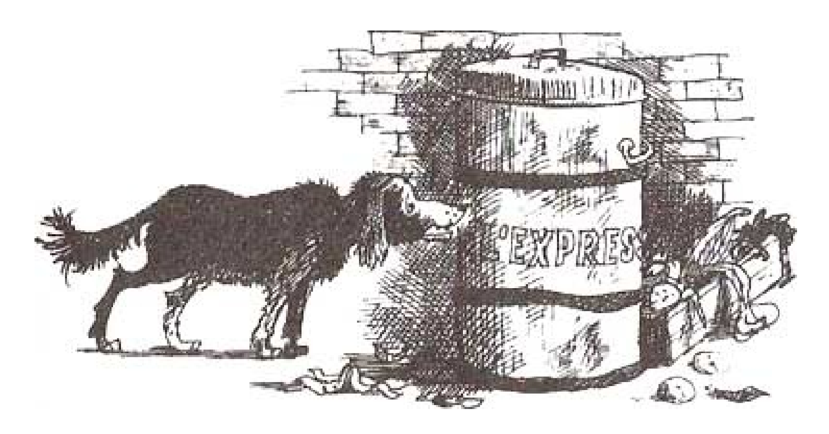
Si aún estás interesado, ve a esas señas.

En el telegrama para Peter y Lucy les pides que se reúnan contigo de inmediato en París. Pero, al no encontrarse en casa, no obtienes respuesta. Entonces tus secuestradores te atan y amordazan, y luego te meten en un cubo de basura y te dejan detrás de un supermercado francés, L'Express.

¡El olor a comida grasienta y rancia te da náuseas!

Pero tienes suerte. Un perro callejero que pasa husmeando por allí te descubre y ladra. Por poco te has librado de que los basureros te echaran al camión.

Te limpias y harto ya de todo abandonas la búsqueda y vuelves a casa.



FIN.

No has elegido buen momento para discutir. Abren la cabina y te empujan hacia afuera.

¡CHAFF! Caes justo en un estanque. Estás empapado, pero a salvo.

FIN.

Llegas a la dirección que te han dado, en Marruecos; entras en la tienda, alguien te golpea con un objeto pesado en la cabeza y te desplomas.

Al despertar, no ves a nadie. Estás atontado, pero más o menos ileso. Buscas en los bolsillos. Sólo has perdido dos cosas: las señas de Beech Muzzwell en Nueva York y el número de Lucy y Peter en Boston. Te han prendido una nota con alfileres en la camisa: Merci!

Sonríes como un idiota. Ya deben andar camino de Nueva York. Menos mal que me acuerdo de las señas del mercader de alfombras.

Ahora hay que encontrarle.

Sigue....

Una huelga internacional de líneas aéreas impide que parta ningún vuelo. Mientras esperas en el aeropuerto te dan una nota para que te pongas en contacto con la policía. De buena fe vas hacia el agente que está junto al quiosco. En cuanto te identificas, el policía se pone tenso y muy solemne.

Te detiene, acusado de conspirar contra el gobierno francés y te encarcela.

Tendrás que librar toda una batalla legal y soportar distintos juicios para demostrar tu inocencia y conseguir la libertad.

FIN.

Lo de "sacar algunos objetos", que decía Molotawa, consiste en atracar un banco. El papel doblado muestra los planos para llegar a los sótanos del Banco de Francia, a través de las alcantarillas.

Molotawa sonríe, te da golpecitos en la espalda y dice:

—Lo que yo me imaginé: todo un pillo. Lo haremos juntos.



FIN.



Te das la vuelta y, frenéticamente, miras los rostros de la gente. ¿De dónde viene el peligro?

—¡Sálvese quien pueda! —grita de nuevo el organillero, agitando los brazos.

El mono chilla. Una furgoneta negra y grande para junto a vosotros. El color de las ventanillas te impide ver el interior. El miedo te hiela la sangre.

Otra vez el grito: ¡Sálvese quien pueda!... La gente se queda parada. Primero te miran a ti, y luego al organillero y, por fin, a la furgoneta.

Puedes oír tu respiración. La puerta lateral de la furgoneta se abre despacio. Seis hombres vestidos de negro descienden, cada uno con algo largo y brillante en las manos.

Sigue....

Sientes los latidos de tu corazón y la sangre en las venas. Tratas de huir, pero la multitud parece impedírtelo. Se forma algo así como una barrera humana.

—Déjeme, déjeme —gritas en inglés y luego en francés. Pero no te hacen caso.

Los seis hombres hacen un círculo. Tres de ellos llevan guitarras, uno un saxo, otro una flauta y el último un tambor africano.

"Sálvese Quien Pueda" es un grupo de rock. Se trata de un concierto publicitario en plena calle.

Relájate y disfruta de la música.

FIN.

Ramolt es el nombre en clave del jefe de la Organización para la Paz de Nabooti. Huye de las autoridades, pues le temen por su capacidad para dirigir revoluciones. El pueblo le sigue. Creen en él. Lo que te piden a ti es que le acompañes en tren durante su huida hacia Africa.

Él es una de las Joyas de Nabooti. Las joyas son cuatro personas famosas que dirigen la lucha por la paz mundial. Las joyas reales son muy valiosas, pero carecen de importancia.

Has elegido bien. Buena suerte.

FIN.

Cruzáis el umbral. Nada sucede. Los ojos se van acostumbrando a la oscuridad. La choza tiene capacidad para unas seis personas: es el típico refugio de montaña.

En el centro hay una mesita. Ouobessa y tú os acercáis.

Ahí están las fabulosas Joyas de Nabooti: dos rubíes tan rojos como la resplandeciente lengua de una cobra y dos diamantes que brillan como rayos de sol en un espejo.

Las miráis, incrédulos. Alargáis las manos para tocarlas.

De pronto, un fogonazo os paraliza momentáneamente. La joyas de Nabooti desaparecen. En el cielo no hay nubes. Jamás podrás conseguir las joyas. Todos tus esfuerzos han resultado vanos. El desaliento te invade e inicias el descenso con Ouobessa. Realmente las joyas tenían algo de mágicas.

FIN.

Ouobessa dice:

—Esto no significa nada bueno. Una maldición como ésta quiere decir que aún nos persiguen. Uno de nosotros debe ir en busca de ayuda. Otro se quedará aquí.

Vacilas, pero al fin os ponéis de acuerdo. Lanzáis una moneda al aire para decidir quién se queda y quién baja.

Ganas tú. Desciendes, pero resbalas y caes en una grieta. No hay salida. Ouobessa se queda solo protegiendo las Joyas de Nabooti. Sólo te queda la esperanza de que, ante tu tardanza, Ouobessa decida emprender tu búsqueda. Si no es así tu destino es la grieta, tus enemigos el hambre y el frío.



FIN.

—¿El señor Kurtz? Ha muerto. Fijas la vista en un edificio desvencijado y cercado por la jungla.

—Pero dejó un paquete para entregar a unas personas que algún día vendrían. Quizá sean ustedes.

El paquete contiene las Joyas de Nabooti. Envueltas en periódicos viejos, aparecen las cuatro preciosas piedras. Despiden un fulgor cálido que produce bienestar interior. Poseen una gran belleza y un gran poder. Son símbolos de fuerza y paz. Piensas que todo ha valido la pena y estás plenamente feliz.

FIN.

El extranjero es un anciano de mirada bondadosa. Sonríe.

—¿Hablas francés?

—Sí. Me crié en Nueva Orleans.

—Lo sabemos. Hemos estado buscándote durante varias semanas. Permíteme que me presente. Soy Jean Borel, marroquí. Creo que lo que quieres es esto.

El señor Borel te pone en las manos dos paquetes pequeños. Los miras sin saber qué hacer. Abres uno: En su interior aparecen un gran diamante y un rubí; el otro paquete contiene las dos joyas restantes. Borel se sienta, mirándote sonriente.

—¿De dónde han salido? ¿Cómo los encontró? ¿Por qué me los da?

Borel te pide silencio con un gesto de la mano. Luego dice:

—Querido amigo, no siempre se acierta con las preguntas.

Acepta el regalo. Haz lo que debes hacer.

No sabes qué decir. Tienes las joyas. La búsqueda ha terminado... o quizá acaba de empezar.

FIN.

La dirección resulta ser la del museo de Bellas Artes. Un cartel anuncia la exposición de las Joyas de Nabooti, donadas recientemente por un grupo anónimo.

Te fijas en cuatro o cinco chicos, vestidos con camisetas de Nabooti y que, al ritmo de la música de una cassette, bailan una extraña danza. Suena un estribillo que será un éxito:

"Haz el Nabooti"

Te quedas perplejo y tienes la sensación que has perdido el tiempo.

FIN.

Rugen las olas al romper en las playas bajo los acantilados cortados a pico de las Columnas de Hércules. ¡Pero no rompen sólo en la playa! Los tripulantes de la lancha gritan:

—¡Cuidado con esa ola!

No han sabido ver los remolinos traicioneros que van a romper en las playas atlánticas de África. El bote se balancea violentamente y una ola gigantesca lo levanta por los aires. Gritas:

—¡Socooorrooooooo!

El barco se despedaza entre la espuma. Todos estáis perdidos. El mar no tiene piedad de vosotros.

FIN.

Lucy, Raoul y tú llegáis a la dirección indicada. Los tres os observáis mutuamente, tratando de descubrir en los demás algún indicio de miedo o excitación.

Os recibe un hombre alto y corpulento con una túnica gris y marrón. Os mira con sus ojos brillantes y os empuja al interior de la tienda. Antes de que podáis hacer nada, los tres estáis amordazados y esposados.

—Os consideramos rehenes de las Joyas de Nabooti. Nuestro plazo es de seis días. Luego os cortaremos la cabeza.

Pasan cinco días. No hay noticias.

Este es el mediodía del sexto. Perdéis todas las esperanzas de salvaros.



FIN.

Una vez en lo alto de la Torre Eiffel, contemplas la bella ciudad de París. Con la sesgada luz del atardecer, los edificios brillan como piedras preciosas. Después, el sol se oculta reflejándose en las vidrieras que resplandecen como gemas.

Las Joyas de Nabooti... Están ahí... Las has encontrado, dondequiera que mires.

FIN.

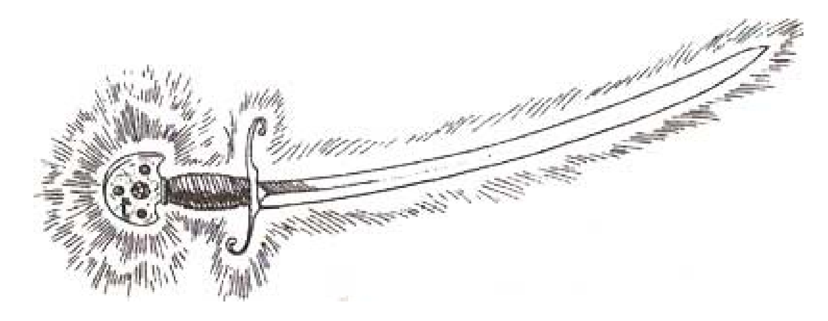
—Peter, ¿qué te parece todo esto?

Peter no contesta, pero sonríe y se encoge de hombros.

Raoul está ansioso por ir. Cuando llegáis a la dirección indicada, os sorprendéis al encontraros delante de un pequeño palacio en las afueras de Tánger. Guardias con perros rodean el edificio. Inmediatamente os abren el paso.

Recorréis largos salones de mármol adornados con fuentes. Vuestras pisadas producen eco a medida que os adentráis más y más en el palacio.

Estáis en un amplio habitáculo. Once personas se sientan alrededor de una mesa. Sobre el mueble descansa una enorme cimitarra con cuatro joyas en la empuñadura. Son las Joyas de Nabooti. La espada brilla con luz misteriosa. Se eleva de la mesa, surca el aire y viene a descansar a tu mano.



Eres el nuevo guardián de las Joyas de Nabooti. Has sido elegido como jefe de la paz y de la justicia, por la valentía y decisión demostradas para llegar hasta ellas.

FIN.

¿Quieres jugar sin riesgo, eh? Vuelve atrás, busca a Raoul, olvida la búsqueda de esas fabulosas joyas.

Nunca las encontrarás. ¿Quizá nunca han existido?

FIN.
